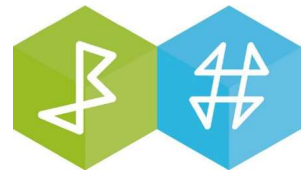


CHEVALME Arnaud
CRAYSSAC Maxime
BLONDIEAU Gabin
GANSANE Alida
PICOT Nicolas



BUT Informatique 2021/2022

SAE S1.06 : Rapport sur une entreprise



Sommaire


Introduction (Nicolas)	4
1 L'entreprise :	5
1.1 Présentation (Nicolas).....	5
1.2 Histoire et hiérarchie (Gabin).....	6
2 Fonctionnement (Alida)	8
2.1 Savoir-faire et services.....	8
2.2 Produits et vente.....	8
3 Les différents marchés (Maxime)	9
3.1 Création.....	9
3.2 Capture de mouvements.....	9
3.3 Édition.....	10
3.4 Produits dérivés.....	11
4 Finances (Arnaud)	12
4.1 Chiffre d'affaire et résultats.....	12
4.2 Perspective et Avenir.....	13
Table des illustrations	14
Sitographie (Gabin)	15

Introduction

Ce rapport sur l'entreprise Quantic Dream a été écrit dans le cadre de la SAÉ 1.06. Nous commencerons par une brève présentation globale de l'entreprise ainsi qu'une présentation de son histoire et sa hiérarchie. Nous continuerons par une explication de son fonctionnement, suivie par un descriptif des différents marchés qu'elle occupe, et nous finirons par une section Finances.

1 L'entreprise :

1.1 Présentation

Nom :	Quantic Dream
Adresse :	56 Boulevard DAVOUT 75020 PARIS 20
Logo :	
Date de création :	2 mai 1997
Statut juridique :	SA à conseil d'administration

Secteur :	Post-production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision
Agent économique :	Société non financière
Type d'entreprise :	Commercial
Produits :	Jeux vidéo
Nombre de salariés :	117

1.2 Histoire et hiérarchie

Quantic Dream est une entreprise du secteur vidéoludique français dont le siège social est situé à Paris.

Fondée le 02 mai 1997 par David De Gruttola dit 'Cage', Olivier Demanget et Anne Devouassoux, son premier jeu a été « The Nomad Souls » sorti en 1999. En 2007, le studio signe un contrat d'exclusivité avec Sony qui perdura jusqu'à 2019. Ce contrat amènera à la création des 3 jeux phares du studio : « Heavy Rain » (2010), « Beyond : Two Souls » (2013) et « Detroit : Become Human » (2018).



Illustration 1: David Cage, fondateur et actuel PDG de Quantic Dream

Également en 2019, Quantic Dream signe un accord avec le distributeur de jeux Epic Games puis annonce qu'il devient son propre éditeur et qu'il voudra commercialiser d'autre jeux. Quantic Dream est ainsi en collaboration avec le studio Red Thread Games pour éditer « Dustborn » et le studio Jo-Mei pour « Sea Of Solitude : The Director's Cut », le premier n'étant pas encore sorti. Le studio est aussi en collaboration avec Parallel Studio pour un jeu n'étant pas encore annoncé.

Parallèlement le studio a rejoint en 2020 le Syndicat des éditeurs de logiciel de loisirs (SELL) ayant pour but de promouvoir les intérêts des éditeurs.

En 2021, Quantic Dream s'étend avec la création d'un nouveau bureau situé à Montréal au Québec ayant pour directeur Stéphane D'Astous. La démarche

de ce projet est maintenant de pouvoir recruter des talents aussi bien en Europe qu'en Amérique.

Quantic Dream est spécialiste dans le domaine de la capture du mouvement. Il a donc participé à la création du film d'animation « Immortel, ad vitam » en 2004 et achète le système de capture de mouvement¹ Vicon en 2007. En 2010, Quantum Dream rénove ses studios, faisant passer le nombre de caméras à 68 et il est maintenant entièrement insonorisé. Ainsi, le studio a bénéficié de la participation de grand nom comme David Bowie, Elliot Page ou encore Valorie Curry.



Illustration 2: Exemple de salle de motion capture Vicon

En janvier 2018, l'entreprise fait l'objet d'une enquête menée par Le Monde, Médiapart et Canard PC pour mauvaises conditions de travail et culture de l'entreprise toxique. Quantic Dream répond en portant plainte pour diffamation envers Le Monde et Médiapart. Parallèlement l'entreprise est convoquée deux fois au prud'hommes (2017 et 2019) pour circulation de photomontages et pour violation de l'obligation de sécurité. En septembre 2021, Quantic Dream perd définitivement en justice contre Médiapart.

Actuellement, on retrouve à la place du président-directeur général (PDG) David Cage et Guillaume de Fondaumière en tant que directeur général (DG).

¹ Aussi appelé *motion capture* ou abrégé *mocap*.

2 Fonctionnement

2.1 Savoir-faire et services

L'entreprise est spécialisée dans la Création de jeux vidéo AAA². Leurs jeux vidéo aux identités singulières proposent un autre regard sur la narration. Son format signature de l'« Interactive Drama » offre des histoires aux multiples embranchements, qui s'adaptent en temps réel aux choix et décisions du joueur. Le studio de l'entreprise participe à plusieurs œuvres liées notamment aux démos techniques, aux compilations de jeux et même au film.

2.2 Produits et vente

L'entreprise développe des jeux vidéo. Depuis mars 2019 elle s'est aussi tournée vers l'édition et devient son propre éditeur en juillet 2019. En janvier 2020, Quantic Dream rejoint le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs.

L'entreprise vend plusieurs jeux vidéo qu'ils ont eux même développés ou édités. Elle vend aussi des accessoires avec la marque et le logo Quantic Dream (casquettes, vêtements, figurines de jeu, lots de pins).

Elle offre plusieurs services notamment commerciales mais pas seulement. Vu ses nombreux savoir-faire elle propose des services à plusieurs producteurs.

2 Dans l'industrie du jeu vidéo, AAA ou Triple-A est un terme de classification utilisé pour les jeux vidéo dotés des budgets de développement et de promotion les plus élevés.

3 Les différents marchés

3.1 Création

Les personnes qui jouent aux jeux vidéo, les entreprises qui distribuent les jeux comme Steam et les consoles de jeux comme PlayStation sont les clients de Quantic Dream. Comme Quantic Dream est une entreprise privée, elle dispose de clients mais n'a pas d'utilisateurs. Elle fait appel à des fournisseurs pour les logiciels ainsi que pour les ordinateurs afin de créer et de développer les jeux. On trouve énormément de concurrents dans le développement de jeux vidéo, on trouve les entreprises qui créent des jeux vidéo comme Electronics Arts ou encore Blizzard Entertainment. Elle peut faire appel à des entreprises pour éditer leurs jeux vidéos comme avec « Detroit Become Human », « Beyond Two Souls », « Heavy Rain » ou elle a fait appel à Sony Interactive Entertainment, « Fahrenheit » avec Atari et « The Nomad Soul » avec Eidos Interactive.

3.2 Capture de mouvements

Les clients des captures de mouvements sont principalement les sociétés de production de films comme pour « Immortel, ad vitam » ou encore pour les jeux vidéo leur propre société avec les démonstrations « The Casting » dans le jeu « Heavy Rain », ou encore le « prototype Kara ». On trouve aussi comme client les personnes qui regardent les scènes de mouvements dans les jeux vidéos ou des films. Tout comme pour la création, elle dispose de clients et n'a pas d'utilisateurs. Elle

fait appel à des fournisseurs pour les logiciels ainsi que les ordinateurs, les caméras et toutes les technologies mises en place pour la capture de mouvements comme l'insonorisation de la pièce. Leurs concurrents sont les entreprises qui créent des systèmes de capture de mouvements comme Ubisoft pour les jeux vidéo ou encore Universal Studios pour les films. Pour finir, elle peut faire appel à des ingénieurs d'autres entreprises pour s'occuper des réglages pour les captures.

3.3 Édition

Les clients des éditions sont les sociétés qui créent les jeux vidéo comme pour Red Thread Games avec leur futur jeu Dustborn et les personnes qui jouent aux jeux vidéo édités par Quantic Dream. Elle peut avoir recours à des fournisseurs pour les CD-Rom et des pochettes pour les éditions consoles des jeux vidéo si le jeu édité est matérialisé. Il y a de nombreux concurrents sur le marché de l'édition de jeux vidéo pour une petite entreprise de développement comme était Quantic Dream avant 2019. On peut trouver comme concurrents les entreprises éditrices comme Sony Interactive Entertainment et Eidos Interactive dont ils ont utilisé les services pour leurs jeux vidéo.

3.4 Produits dérivés

Il existe très peu de clients car le potentiel client est très faible. Les clients sont les entreprises de distribution de produits dérivés de jeux vidéo comme Micromania-Zing ou encore LDLC mais aussi les personnes jouant aux jeux vidéo de Quantic Dream. Les fournisseurs sont les fournisseurs des produits premiers comme pour les vêtements mais aussi les entreprises qui fabriquent les vêtements par exemple. Les concurrents sont les entreprises d'autres jeux vidéo comme Ubisoft ou encore Rockstar Games qui créent des produits dérivés sur leurs jeux. Elle peut faire appel à des entreprises qui créent des figurines pour leurs jeux vidéo par exemple.



Illustration 3: Figurine "Detroit: Become Human - Edition Collector"

4 Finances

4.1 Chiffre d'affaire et résultats

Depuis deux ans et demi, Quantic Dream est à la fois développeur et éditeur de ses jeux. On peut dire qu'il s'agissait là d'un choix stratégique très efficace puisque la société a réalisé ses meilleures performances financières historiques lors de ces deux années.

En effet, ils ont généré plus de 28 millions d'euros de chiffre d'affaires sur 2019 et 2020, le tout sans avoir sorti le moindre nouveau titre sur cette période. Cependant, ce record ne s'explique pas uniquement par leur

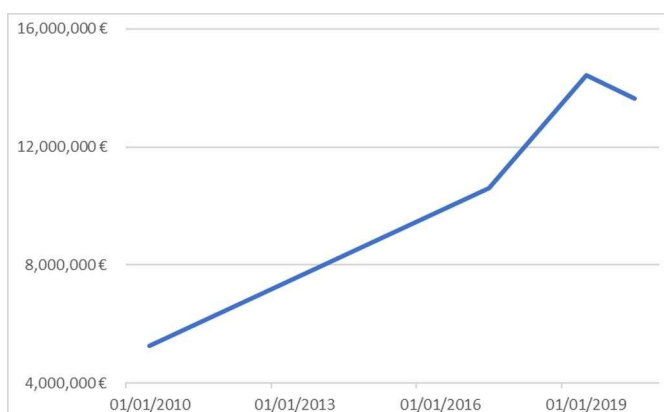


Illustration 4: Evolution du chiffre d'affaire de Quantic Dream depuis 2010

nouvelle activité d'éditeur mais aussi par l'arrivée de NetEase Games³ dans le capital de l'entreprise. En effet, NetEase Games y a investi une somme qui s'élèverait à plusieurs dizaines de millions d'euros, un montant suffisant pour devenir actionnaire minoritaire.

³ Deuxième géant de l'industrie vidéoludique chinoise, derrière Tencent

Sur le sujet, David Cage, PDG de Quantic Dream a ajouté :

« Nous ne voulions pas simplement obtenir un financement. L'avenir d'un studio est façonné par la vision, le moyen de le réaliser, mais aussi par la recherche de partenaires avec lesquels vous pouvez créer des synergies afin de construire quelque chose ensemble. Le tout en restant indépendant dans nos décisions. »

4.2 Perspective et Avenir

« Nous voulons continuer à développer des jeux originaux dans le genre que nous avons créé, mais aussi à élargir notre public en étant présents sur toutes les plateformes. » - David Cage

Avec le soutien financier de NetEase Games, Quantic Dream a pris la décision de ne pas renouveler son contrat d'exclusivité avec Sony et a révélé en 2019 ses ambitions de vouloir créer des jeux pour toutes les plateformes et pas seulement pour la Playstation de Sony.

Aussi, en 2021, Quantic Dream s'étant étendu au Québec avec la création d'un nouveau bureau situé à Montréal, va pouvoir recruter des talents aussi bien en Europe qu'en Amérique.

L'ensemble de ces démarches ont été prises dans le but d'augmenter la croissance économique de l'entreprise mais aussi pour gagner en indépendance. En effet, éditer ces propres titres et ne plus dépendre de Sony pour financer ses projets ni être limité à leur plateforme va permettre à Quantic Dream de cibler un public plus large avec des moyens grandissants.

Table des illustrations

Illustration 1: David Cage, fondateur et actuel PDG de Quantic Dream.....	5
Illustration 2: Exemple de salle de <i>motion capture</i> Vicon.....	6
Illustration 3: Figurine "Detroit: Become Human - Edition Collector".....	10
Illustration 4: Evolution du chiffre d'affaire de Quantic Dream depuis 2010.....	11

Sitographie

- *Blizzard* [en ligne], [consulté le 14 octobre], <https://www.blizzard.com/fr-fr/>
- *EA* [en ligne], [consulté le 14 octobre], <https://www.ea.com/fr-fr>
- *Gamekult* [en ligne], [consulté le 14 octobre], La carrière d'éditeur de Quantic Dream commence avec Dustborn. <https://www.gamekult.com/actualite/la-carriere-d-editeur-de-quantic-dream-commence-avec-dustborn-3050834193.html>
- *LDLC* [en ligne], [consulté le 14 octobre], Votre boutique à Mulhouse Wittenheim. https://www.ldlc.com/magasins-ldlc/magasin-470096/68-ldlc-mulhouse-wittenheim/?gclid=Cj0KCQjwqp-LBhDQARIsAO0a6aISnpU4JzKxxyCEkUkDMBMcBBgBaHGS6-ZMmvdoncj9XOY2eynjNMMap_REALw_wcB
- *Micromania - Zing* [en ligne], [consulté le 14 octobre], https://www.micromania.fr/home?gclid=aw.ds&gclid=Cj0KCQjwqp-LBhDQARIsAO0a6aKn4ibr_ovvydA1o9bhdeGOx05zJK96KcuxdYweso2pfRRYI3DI9O8aAhbnEALw_wcB
- *Playstation* [en ligne], [consulté le 14 octobre], <https://www.playstation.com/fr-fr/>
- *Quantic Dream* [en ligne], [consulté le 14 octobre], <http://www.quanticrodream.com/fr>
- *Red Thread Games* [en ligne], [consulté le 14 octobre], <https://www.redthreadgames.com/>
- *Rockstar Games* [en ligne], [consulté le 14 octobre], <https://www.rockstargames.com/fr/>
- *Societe.com* [en ligne], [consulté le 14 octobre], Quantic Dream. <https://www.societe.com/societe/quantic-dream-412332686.html>
- *Sony* [en ligne], [consulté le 14 octobre], <https://www.sie.com/en/index.html>
- *Steam* [en ligne], [consulté le 14 octobre], <https://store.steampowered.com/?l=french>
- *Steam* [en ligne], [consulté le 14 octobre], Dustborn. <https://store.steampowered.com/app/721180/Dustborn/>
- *Ubisoft* [en ligne], [consulté le 14 octobre], <https://www.ubisoft.com/fr-fr/>
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Quantic Dream. https://fr.wikipedia.org/wiki/Quantic_Dream
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Groupe LDLC. https://fr.wikipedia.org/wiki/Groupe_LDLC
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Micromania-Zing. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Micromania-Zing>
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Red Thread Games. https://en.wikipedia.org/wiki/Red_Thread_Games
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Universal Studios. https://fr.wikipedia.org/wiki/Universal_Studios
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Capture de Mouvement. https://fr.wikipedia.org/wiki/Capture_de_mouvement#Facial_motion_capture_et_capture_de_jeu
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Immortel, ad vitam. https://fr.wikipedia.org/wiki/Immortel,_ad_vitam
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Square Enix Europe. https://fr.wikipedia.org/wiki/Square_Enix_Europe
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], The nomad Souls. https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Nomad_Soul
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Atari Inc. (filiale d'Atari SA). [https://fr.wikipedia.org/wiki/Atari_Inc._\(filiale_d%27Atari_SA\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Atari_Inc._(filiale_d%27Atari_SA))
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Fahrenheit (jeu vidéo). [https://fr.wikipedia.org/wiki/Fahrenheit_\(jeu_vid%C3%A9o\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fahrenheit_(jeu_vid%C3%A9o))

- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Heavy Rain. https://fr.wikipedia.org/wiki/Heavy_Rain
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Beyond : Two Souls. https://fr.wikipedia.org/wiki/Beyond:_Two_Souls
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Blizzard Entertainment. https://fr.wikipedia.org/wiki/Blizzard_Entertainment
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Electronics Arts https://fr.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Steam. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Steam>
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Detroit : Become Human. https://fr.wikipedia.org/wiki/Detroit:_Become_Human
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Ubisoft. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ubisoft>
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Rockstar_Games. https://fr.wikipedia.org/wiki/Rockstar_Games
- *Wikipédia* [en ligne], Fondation Wikipédia, [consulté le 14 octobre], Sony Interactive Entertainment. https://fr.wikipedia.org/wiki/Sony_Interactive_Entertainment
- Youtube [en ligne], [consulté le 14 octobre], THE CASTING. <https://www.youtube.com/watch?v=9MwMtgDaOEI>
- Youtube [en ligne], [consulté le 14 octobre], KARA. <https://www.youtube.com/watch?v=5xlo7F9INmg>
- Instance Jeu Video [en ligne], [consulté le 14 octobre], Quantic Dream cesse son partenariat avec Sony. <https://www.instancejeuvideo.fr/2019/01/30/quantic-dream-cesse-son-partenariat-avec-sony/>
- Agence Française pour le Jeu Video [en ligne], [consulté le 14 octobre], Quantic Dream. <https://www.afjv.com/societe/426-quantic-dream.htm>